

## **Hohe und niedrige Hausnummer**

Jedes Kind hat jeweils einen Wurf, also ohne Abräumen. In drei Würfeln müssen entweder die höchste oder die niedrigste Zahl entstehen.

Nach jedem Wurf darf das Kind entscheiden, ob sein Wurf an erster, zweiter oder dritter Stelle stehen darf. Beim zweiten Wurf sind natürlich nur noch zwei leere Stellen zur Auswahl, beim dritten Wurf muss die letzte freie Position genommen werden.

Die höchste mögliche Zahl ist 999, die niedrigste 111. Bei der niedrigen Hausnummer zählt ein Wurf in die Gasse nicht null, sondern neun.

## **Totenkiste**

Wieder hat jeder Spieler einen Wurf ohne Abräumen. Da hier die Reihenfolge eine Rolle spielt, sollte sie ausgelost werden. Wenn einer alle Kegel abräumt, bekommt der vor ihm in der Reihenfolge einen Strich. Zuerst wird das Schiff gemalt, dann das Kreuz. Nach dem letzten Strich muss der Spieler schwimmen, bekommt er noch einen, ist er untergegangen. Wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen.

Da Kinder nicht so oft alle Neune abräumen, können die Spielregeln auch geändert werden. Wer mindestens einen Kegel abräumt, bekommt keinen Strich. Wer die Gasse trifft, bekommt selber den Strich. Räumt einer alle neun Kegel ab, bekommt der Vordermann den Strich.

Dieses Spiel heißt Totenkiste, da statt Schiff auch ein Sarg dargestellt werden kann. Außerdem gibt es noch die Variante mit einem Galgen, die auf feuchtfröhlichen Kegelabenden bei Erwachsenen sehr beliebt ist.

## **Fuchsjagd**

Ein Kind ist der Fuchs, der von den anderen gejagt wird. Der Fuchs legt zwei Würfe vor, den ersten mit der kleinsten Kugel, den zweiten mit einer Kugel seiner Wahl (Kleinere Kinder nehmen immer die kleinste Kugel).

Jetzt wird immer abwechselnd einmal gekegelt: 1. Jäger, Fuchs, 2. Jäger, Fuchs, 3. Jäger usw. Es wird so lange gekegelt, bis der Fuchs 50 Punkte erreicht hat. Dann dürfen die Jäger noch einmal werfen. Wenn sie den Fuchs erreicht haben, hat er verloren. Bei diesem Spiel zählt ein Wurf mit acht Kegeln doppelt.

## **Plus-Plus-Minus-Mal**

Dies ist ein kurzes Spiel zum Abschluss. Jeder darf wieder jeweils einmal werfen. Nun wird der erste Wurf mit dem zweiten zusammengezogen. Von dieser Summe wird der dritte Wurf abgezogen. Und diese Zahl wird nun mit dem vierten Wurf malgenommen.